

LE MARAUDEUR

AMSTRAD

I. L'HISTOIRE

Je me souviens...

C'était il y a cinquante ans. J'étais dans les contrées perdues du royaume d'Yranos quand je vis, dans la campagne somnolente du matin, une étrange maisonnette aux allures lugubres. Je m'en approchai, curieux, et, ne voyant âme qui vive, m'apprêtais à partir quand, soudain, dans l'air encore froid de ce matin d'hiver, résonnèrent les paroles suivantes :

— Non ! Ne pars pars !

Intrigué, je me retournai. Sur le pas de la porte de cette maisonnette, qui m'avait paru si vide lors de mon inspection, se tenait un vieil homme qui semblait rongé par le temps. Ses traits étaient altérés par de profondes rides et sa peau était pâle, sans couleur. Il avait deux yeux noirs qui brillaient intensément et reflétaient toute son intelligence.

Sans plus parler, il me fit signe d'approcher et, lorsque je fus à moins de trois coudées de lui, il m'ordonna, toujours par signes, de rentrer. Je ne pouvais pas m'en aller tant son autorité me paraissait grande, et je passai donc sans mot dire le pas de la porte.

Une pièce étrange s'offrit à mes yeux, dans une lumière blafarde et tamisée par d'épais rideaux de toile qui empêchaient les regards extérieurs d'y pénétrer.

Cette pièce étrange était petite, carrée, mais en son centre, posés sur une table poussiéreuse, gisaient des dizaines de flacons, remplis de liquides multicolores, de poudres argentées... Je compris rapidement que je me trouvais chez un alchimiste, ou quelque homme de ce type.

Ce dernier, quant à lui, était également rentré dans la pièce et s'était assis sur un large fauteuil de bois massif, patiné par les ans. Il prit alors la parole :

— Tu es Gandhaar.

— Oui, fis-je, surpris par le fait qu'il connût mon nom.

— Si je connais ton nom, c'est parce que tu es l'élu. Tu es celui qu'IL a choisi.

— Il ??

— Le mieux est encore que je te raconte.

“IL, c'est Le Maraudeur. Le Maraudeur est une créature maléfique, démoniaque, que nul n'a vue. Il y a bien longtemps de cela, une porte s'ouvrit dans un pays que nous, les sorciers de la Guilde, sommes les seuls à connaître. Un mortel, un homme, a eu l'imprudence de l'ouvrir. Et, dans la journée qui suivit, toute cette contrée fut rasée et tous ses habitants périrent dans d'atroces souffrances. De la porte était sorti le démon Maraudeur. Il est constamment entouré d'un halo noir et ne s'en sépare que pour tuer ? Vois-tu, Gandhaar, cette porte, là, au fond de la pièce ?

— Euh... oui...

— Elle donne sur l'enfer, sur la ville maudite du Maraudeur, celle dont il est le maître. Toi, tu dois aller par cette porte, et tuer le Maraudeur. Ou sinon, c'est lui qui te tuera, toi et tout le royaume... »

« Pour le tuer, il n'existe qu'une arme :

PAR LA PORTE TU IRAS,

UN MIROIR TU TROUVERAS

C'EST PAR LUI QUE TU TUERAS

LE DÉMON DE L'AU-DELÀ... »

Le sorcier, grave, me regarda, puis saisissant sa canne, il la pointa vers la porte. Elle s'ouvrit, sans bruit. Je me retournai alors pour voir une dernière fois le monde qui m'avait vu naître...

II. INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1) MATÉRIEL NÉCESSAIRE

LE MARAUDEUR fonctionne sur CPC 6128, CPC 664 et CPC 464 (avec un lecteur de disquette).

Le jeu se joue au clavier (reportez-vous au chapitre III pour obtenir de plus amples renseignements concernant le clavier.

2) COMMENT CHARGER LE JEU ?

Insérer la disquette du jeu dans le lecteur.

Allumez alors votre ordinateur.

Entrez les instructions suivantes :

RUN "UBI" et validez à l'aide de la touche <RETURN>.

Le jeu chargera automatiquement. Retournez le disque lorsque l'ordinateur vous le demandera.

III. LE JEU

1) DÉPLACEMENTS

Orientez-vous grâce à la boussole placée en bas à droite de l'écran.

Vous pouvez vous déplacer dans les quatre directions (nord, ouest, sud et est), vers le bas et le haut.

Utilisez les flèches du pavé numérique pour aller dans une des quatre directions :

- Flèche vers le haut : avance
- Flèche vers le bas : recule
- Flèche vers la droite: droite
- Flèche vers la gauche: gauche
- Pour descendre, entrez le mot suivant : "BAS"
- Pour monter, entrez le mot suivant : "HAUT"

2) ACTIONS

Pour obtenir des renseignements sur l'endroit où vous vous trouvez ou pour prendre des objets, etc..., il suffit

d'entrer des verbes correspondant aux actions que vous souhaitez effectuer (par exemple, "REGARDER").

3) COMBATS

Quelquefois vous rencontrerez des personnages agressifs. Il y aura alors un combat.

Vous verrez apparaître une fenêtre "FEUILLE D'AVENTURE". Cette fenêtre vous donnera des renseignements sur vous : habilité, endurance, équipement, nombre de pièces d'or et autres objets si vous en avez (Cette "feuille d'aventure" est accessible dans les autres parties du jeu en entrant la commande "INVENTAIRE" au clavier).

Ensuite apparaîtra une fenêtre "COMBAT" indiquant l'habilité et l'endurance de votre adversaire.

Le combat s'effectue de la façon suivante :

Chaque adversaire attaque à tour de rôle (l'autre défend).

Des tirages aléatoires sont effectués pour déterminer la force de l'attaque et la force de la défense.

Pour tirer un nombre, appuyer sur la touche espace.

Il est important de savoir que l'endurance et l'habilité interviennent dans le calcul de l'attaque et de la défense.

Le vainqueur est celui qui aura marqué le plus de points.

